



Information Sheet for Information Disclosure Statement

Your Reference	Q77990
Our Reference	KN-50127(US)
Application for	Patent
Country	U.S.A.
Application No.	10/690,570
DUE DATE	February 11, 2004

THE PARTIAL TRANSLATION OF NOTICE OF REJECTION

FOR JAPANESE PATENT APPLICATION NO. 2002-318960

FILED ON OCTOBER 31, 2002

Reason 2

The inventions defined in the below identified claims in the present application are rejected under the Patent Law section 29 (2), because the invention described therein could easily have been made, prior to the filing of the patent application, by a person with ordinary skill in the art to which the invention pertains, on the basis of inventions disclosed in the below identified publications distributed or which comes to be able to be used for the public through telecommunication lines in Japan or elsewhere prior to the filing of this patent application.

Note:(refer to a list of citations and the like on the citations)

- claims 1, 6-10

citation 1

Note:

(Refer especially to page 22 and so on in the citation 1)

The citation 1 discloses the invention of the game system, comprising a first game device and a second game device separate from

the first game device. The first game device includes means for accommodating a portable storage medium, and writing means for writing points in the portable storage medium, which are accumulated when a player plays the game. The second game device includes means for accommodating the portable storage medium, and means for reading the points stored on the accommodated portable storage medium and purchasing characters based on the point read from the portable storage medium.

• claim 2

citations 1-2

Note:

(Refer especially to claims and Page 5, line 7 in the left column – page 5, line 12 in the right and the like column in the citation 2)

Comparing the invention of the claim 2 of the present application with the invention described in the citation 1, the invention of claim 2 of the present application differs from the invention disclosed in the citation 1 on the following point. Specifically, the invention of the claim 2 of the present application includes at least any one of the amount of money for a game play, the number of times of the game play, and time of the game play as the information for the amount of the game play. On the other hand, even though the invention described in the citation 1 employs the points which will be saved if a player plays the game as the parameter for the information regarding the play amount, which one is set as an indicator of the play amount is unclear.

The invention disclosed in the citation 2 set the number of play game and the playing time as the indicator of the play amount, and is

used for deciding the difficulty of the game. Furthermore, selecting the amount of money paid for playing the game as the information related to the playing amount of the game is well known (refer to Japanese Patent application Laid-open No. 2002-263375 and the like, if needed)

Accordingly, in the invention disclosed in the citation 1, the invention of the claim 2 is easily made by using the amount of money paid, the number of times of the game play, and the playing time as the indicator of the playing amount.

• claim 3

citations 1-2

Note:

In the invention disclosed in the citation 1, the points are used for purchasing the characters.

• claim 4

citations 1-2

Note:

It is well known that the game device generates events based on the random numbers (refer to Japanese Patent Application laid-open Nos. 2001-129256 and 2001-129243, if needed). Accordingly, it is not especially difficult to apply the invention of the citation 2 to the invention of the citation 1, and adopt the random factors by using the random numbers by combining the above well-known art when deciding the generation of the event.

• claim 5

citations 1-3

Note: (refer especially to paragraphs 0054 to 0065 in the citation 3)

The citation 3 discloses the invention of the game device which includes means for detecting the number of read out of the event information file and reading out an event which is different from the event which is read out just before or several times before at a game play. Therefore, for those skilled in the art, the invention of the claim 5 of this application is easily made by combining the invention of the citation 1 with the invention of the citation 2 and equipping it with the technical items described in the citation 3 to limit the generation of the event when the generation record of the event exists.

1		
Document(s)	Country	Japan
	Title of the document	MARVEL VS CAPCOM2 New Age of Heroes, Arcadia vol. 3, pp. 16-34
	Publication Date	April 30, 2000
	Publisher	ASCII CORPORATION (JP)
CONCISE EXPLANATION OF RELEVANCE		
<p>The citation 1 discloses a system in which a player accumulates points in both of a commercial-use game device and a home-use game device. In the home-use game device the player purchases a virtual game character with the points, and plays the commercial-use game device using the purchased virtual game character.</p> <p>The game system of the present application, therefore, differs from the citation 1 on the point that the present application includes writing means for generating information relating to a play amount for a player, and writing one or more game parameters for information relating to the play amount in the portable storage medium.</p>		

Country	Japan
Title of the document	MARVEL VS CAPCOM2 New Age of Heroes, Arcadia vol. 3, pp. 16-34
Publication Date	April 30, 2000
Publisher	ASCII CORPORATION (JP)

#### CONCISE EXPLANATION OF RELEVANCE

The citation 1 discloses a system in which a player accumulates points in both of a commercial-use game device and a home-use game device. In the home-use game device the player purchases a virtual game character with the points, and plays the commercial-use game device using the purchased virtual game character.

The game system of the present application, therefore, differs from the citation 1 on the point that the present application includes writing means for generating information relating to a play amount for a player, and writing one or more game parameters for information relating to the play amount in the portable storage medium.

Document(s)	Country	Japan
	Publication No.	Japanese Patent Laid-open No. Sho 63-318982
	Publication Date	December 27, 1988
	Applicant	HUDSON SOFT COMPANY, LIMITED (JP)
	Title of the Invention	TELEVISION GAME APPARATUS

**TRANSLATION OF THE MOST PERTINENT PARTS OF THE REFERENCE**

1. A television game apparatus having at least an operating unit and a display, comprising;
 

means for holding a calendar timer, and an environmental data group containing player-specific data;

means for holding programs related to a game story and a background; and

means for deciding at least any one of power of a main character in a game and a difficulty level of the game in connection with the environmental game group, wherein the television game apparatus decides at least any one of the power of the main character in the game and the difficulty level of the game based on the environmental data selected by the means.
2. The television game apparatus of claim 1, wherein the means for holding the environmental data group containing the player-specific data holds the environmental data of the player, such as initial letters of his name, a birthday, a blood type, an ending scene of his last game play, a score of his last game play, the number of times of today's game play, the time of the today's game play, a score for the past n times, and the best score.

3

Document(s)	Country	Japan
	Publication No.	Japanese Patent Laid-open No. 2002-182599
	Publication Date	June 26, 2002
	Applicant	PRO House Co., Ltd. (JP)
	Title of the Invention	ADVANTAGEOUSLY SERVICE SYSTEM INCIDENTAL TO GAME

#### CONCISE EXPLANATION OF RELEVANCE

The cited reference 3 discloses a game program for deciding the number of spaces a player can move forward by the spots on a dice. In this game program, the player has to continue throwing the dice until he gets the spots he can finish the game. Predetermined events are repeated as the player throws the dice. At that time, the data for detecting the read number of an event information file is contained into each event data, thus when the player stops the same space where he stopped once, another event different from the previous time can be read out. Specifically, a system is disclosed, in which if an event is read out just before or several times before at a game play, another event different from the previous time is read out.

4

Document(s)	Country	Japan
	Publication No.	Japanese Patent Laid-open No. 2002-263375
	Publication Date	September 17, 2002
	Applicant	NAMCO LTD (JP)
	Title of the Invention	AMUSEMENT FACILITY OPERATING SYSTEM, GAME MACHINE, METHOD FOR CONTROLLING OPERATION OF AMUSEMENT FACILITY, PROGRAM, AND RECORDING MEDIUM

#### CONCISE EXPLANATION OF RELEVANCE

A system for selecting an amount of charge for playing a game as information relating to a play amount of the game is disclosed.

5

Document(s)	Country	Japan
	Publication No.	Japanese Patent Laid-open No. 2001-129256
	Publication Date	May 15, 2001
	Applicants	NINTENDO CO., LTD. (JP) GAME FREAK INC. (JP) CREATURES INC. (JP)
	Title of the Invention	GAME DEVICE AND STORAGE MEDIUM THEREFORE
CONCISE EXPLANATION OF RELEVANCE		
A system for generating events based on random numbers is disclosed.		

6

Document(s)	Country	Japan
	Publication No.	Japanese Patent Laid-open No. 2001-129243
	Publication Date	May 15, 2001
	Applicants	NINTENDO CO., LTD. (JP) GAME FREAK INC. (JP) CREATURES INC. (JP)
	Title of the Invention	IMAGE DISPLAY GAME SYSTEM
CONCISE EXPLANATION OF RELEVANCE		
A system for generating events based on random numbers is disclosed.		

## 拒絶理由通知書

特許出願の番号	特願2002-318960
起案日	平成15年11月 7日
特許庁審査官	宮本 昭彦 3315 2T00
特許出願人代理人	特許業務法人はるか国際特許事務所 様
適用条文	第29条第2項、第36条

この出願は、次の理由によって拒絶をすべきものである。これについて意見があれば、この通知書の発送の日から60日以内に意見書を提出して下さい。

## 理由

理由1

この出願は、特許請求の範囲の記載が下記の点で、特許法第36条第6項第2号に規定する要件を満たしていない。

## 記

(1) 請求項1には、「読み出したゲームパラメータに基づき、所定のゲームイベントを処理するゲーム処理手段」と記載されている。しかしながら、この記載からは、ゲームパラメータに基づいてゲームイベントを処理する手段がどのようなものか不明確であり、ゲームイベントとゲームパラメータの関係を把握することができない。よって、請求項1に係る発明は明確でない。

同様の理由により、請求項2-6及び8-9に係る発明は明確でない。

(2) 請求項4には、「請求項3に記載のゲームシステムにおいて、・・・所定のゲームイベントを発生させるか否かを乱数に基づいて決定する」と記載されている。しかしながら、ゲームパラメータがゲームイベントの発生の可否を決定する場合、さらに加えて、ゲームイベントを発生させるか否かを乱数に基づいて決定するとはどのような事項を示すのか不明である。よって、請求項4に係る発明は明確でない。

(3) 請求項6には、「・・・第1ゲーム装置と連携可能な第2ゲーム装置」と記載されている。しかしながら、連携可能であるとは、第2ゲーム装置のどのような構成を特定するのか不明であり、請求項2に係る発明の範囲は明確でない。

同様の理由により、「・・・第1ゲーム装置と協働する」と記載されている、請求項9に係る発明の範囲は明確でない。

(4) 請求項8には、「第1ゲーム装置と、第2ゲーム装置とを用い、前記第1ゲーム装置に、・・・を生成し、・・・を可搬記憶媒体に書き込ませるステップと、前記第2ゲーム装置に、・・・を読み出し、・・・所定のゲームイベントを

処理するステップと、を含むことを特徴とするゲームの提供方法。」と記載されているが、この表現では、動作の主体が特定されたことにならないために、「第1ゲーム装置と、第2ゲーム装置とを（計算道具として）用い、（人間がゲーム装置を操作して）前記第1ゲーム装置に、・・・を生成し、（人間がゲーム装置を操作して）・・・を可搬記憶媒体に書き込ませるステップと、前記第2ゲーム装置に、（人間がゲーム装置を操作して）・・・を読み出し、（人間がゲーム装置を操作して）・・・所定のゲームイベントを処理するステップと、を含むことを特徴とするゲームの提供方法。」という「ゲーム装置を道具として利用する方法」とも、「第1ゲーム装置と、第2ゲーム装置とを用い（て構築されたゲームシステムにおいて）、（ゲーム装置が備える手段Aが）前記第1ゲーム装置に、・・・を生成し、（ゲーム装置が備える手段Bが）・・・を可搬記憶媒体に書き込ませるステップと、（ゲーム装置が備える手段Cが）前記第2ゲーム装置に、・・・を読み出し、（ゲーム装置が備える手段Dが）・・・所定のゲームイベントを処理するステップと、を含むことを特徴とするゲームの提供方法。」という「ゲームシステムによる情報処理方法」という異なる概念を一の請求項に含んでいるため、請求項8に係る発明を明確に把握することはできない。

## 理由2

この出願の下記の請求項に係る発明は、その出願前日本国内又は外国において頒布された下記の刊行物に記載された発明又は電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった発明に基いて、その出願前にその発明の属する技術の分野における通常の知識を有する者が容易に発明をすることができたものであるから、特許法第29条第2項の規定により特許を受けることができない。

記 (引用文献等については引用文献等一覧参照)

- ・請求項1, 6-10

引用文献1

備考:

(引用文献1については、特に、p. 22等を参照されたい。)

引用文献1には、第1ゲーム装置と、前記第1ゲーム装置とは別体の第2ゲーム装置とを含み、前記第1ゲーム装置は、可搬記憶媒体を受け入れる手段と、プレイヤが遊ぶことで貯まるポイントを前記可搬記憶媒体に書き込む書込手段とを有し、前記第2ゲーム装置は、可搬記憶媒体を受け入れる手段と、受け入れた前記可搬記憶媒体に記憶されている、ポイントを読み出し、当該読み出したポイントに基づき、キャラクターを購入させる手段とを有するゲームシステムの発明が記載されている。

- ・請求項2

引用文献1-2

備考:

(引用文献2については、特に、特許請求の範囲及び第5頁左下欄第7行一同右

下欄第12行等を参照されたい。)

本願請求項2に係る発明と引用文献1に記載された発明とを比較すると、本願請求項2に係る発明においては、プレイ量に関する情報として、プレイのために支払った料金量、プレイした回数、プレイした時間のうち少なくとも一つを含んでいるが、引用文献1に記載された発明においては、プレイ量に関する情報に係るパラメータとして、遊べば貯まるポイントを用いているものの、具体的に何をプレイ量の指標としているのか不明である点で相違する。

一方、引用文献2に記載された発明においては、プレー回数及びプレー時間をプレイ量の指標とし、ゲームの難易度を決定する際に用いている。また、ゲームのプレイ量に関する情報として、プレイのために支払った料金量を選択することは、周知な事項（必要であれば、特開2002-263375号公報等を参照されたい。）である。

したがって、引用文献1に記載された発明において、プレイ量の指標として、支払った料金量、プレイした回数、プレイした時間を用い、本願請求項2に係る発明とすることは、当業者が容易に想到し得ることである。

・請求項3

引用文献1-2

備考：

引用文献1に記載された発明において、ポイントはキャラクターを購入する際に利用される。

・請求項4

引用文献1-2

備考：

ゲーム装置において、乱数に基づいてイベントを発生させることは周知技術である（必要であれば、特開2001-129256号公報及び特開2001-129243号公報等を参照されたい）。したがって、引用文献1に係る発明に引用文献2に係る発明を適用し、また、上記周知技術を組み合わせることによって、イベントを発生を決定する際に乱数を用いてランダムな要素を取り入れることに格別の困難性はない。

・請求項5

引用文献1-3

備考：

（引用文献3については、特に、【0054】-【0065】等を参照されたい。）

引用文献3には、イベント情報ファイルの読み出し回数を検知する手段を含み、直前又は数回前に読み出された場合は、他のイベントを読み出すように設定されるゲームの発明が記載されている。そして、引用文献1に記載された発明に引用文献2に記載された発明を組み合わせ、また、引用文献3に記載された技術事項を具備されることにより、イベントの発生記録があるときにはイベントの発生

を制限させ、本願請求項5に係る発明とすることは当業者が容易に想到し得ることである。

#### 引用文献等一覧

1. MARVEL VS CAPCOM 2 New Age of Heroes, アルカディア vol. 03, 日本, 株式会社アスキー, 2000年4月30日, 第3巻, p. 16-34
2. 特開昭63-318982号公報
3. 特開2002-182599号公報

---

#### 先行技術文献調査結果の記録

・調査した分野 I P C第7版 A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 1 2  
A 6 3 F 9 / 2 4

・先行技術文献

なお、この先行技術文献調査結果の記録は、拒絶理由を構成するものではない。

この拒絶理由通知の内容に関するお問い合わせ、または面接のご希望がございましたら下記までご連絡下さい。

特許審査第一部 アミューズメント 大山 栄成  
TEL. 03 (3581) 1101 内線326